

08

Salvando valores na Unity

Transcrição

[00:00] Agora a gente já está mostrando para o jogador, quanto tempo ele sobreviveu. Mas não seria legal eu mostrar também, qual foi o máximo que ele conseguiu para ele poder verificar se "ah, eu melhorei" ou se "dessa vez foi o meu melhor tempo, esse de agora" ou "já sobrevivi mais, fazendo tal coisa", não seria legal a gente mostrar para ele o tempo, o melhor tempo dele toda vez que ele fosse jogar? Vamos fazer isso então?

[00:22] Aqui no nosso painel de game over, eu vou duplicar esse texto sobrevivência, Ctrl + D, dupliquei, e eu vou assim, o tempo de sobrevivência máximo. E eu vou colocar também ele no meio aqui. Então, segura Alt e Shift e coloca aqui no meio, clicando no botão de âncora. para os textos não ficarem iguais, eu vou dar uma outra cor para esse aqui, eu vou colocar um laranjinha por exemplo.

[00:52] Ficou legal e eu vou apagar esse texto, apaguei. Como a gente vai preencher ele no código de qualquer jeito e os dois são bem parecidos, a gente já sabe que o tamanho já vai ficar legal. Então, está aqui o tempo de sobrevivência máxima, vamos sumir com o nosso game over aqui, salva a sua cena e vamos lá para o código para fazer isso.

[01:11] Então eu vou precisar aqui de que? Primeira coisa, do texto que está lá. para a gente preencher aquele texto. Então, text, e aí a variável vai ser texto e eu vou colocar texto tempo texto pontuação máxima, pronto, ficou um bom nome aí. Vamos salvar isso e vamos lá preencher, vamos lá no canvas, está aqui a variável, vamos jogar o texto de sobrevivência máxima aqui, o máximo ok.

[01:42] Qual a outra variável que eu vou precisar? Eu vou precisar de uma variável que vai guardar o tempo máximo que eu sobrevivi, então vou colocar assim, tempo pontuação, que vai ser o tempo máximo que eu sobreviver, pode ser tempo pontuação salva, pronto. Essa variável vai guardar o tempo máximo que eu sobrevivi. Eu vou criar agora um método só para fazer isso, que vai ser o void ajustar a pontuação máxima.

[02:14] Aí eu quero fazer o seguinte: olha, eu quero guardar naquela variável o tempo da pontuação que está salvo, o valor da melhor pontuação que eu fiz, só que eu só quero guardar esse valor, se o valor que já está guardado atualmente, ele for menor do que o que eu fiz agora.

[02:33] Como assim? Vamos supor que eu estou jogando meu jogo, aí eu fiz agora 3 segundos, foi o tempo que eu sobrevivi. O tempo que vai estar guardado lá vai ser 0, então eu quero falar: Ah, beleza, o tempo que eu fiz agora, ele é maior do que o tempo que está guardado lá, então salva esse tempo lá.

[02:50] Aí o tempo guardado ficou 3, se eu estou jogando de novo e eu fiz 8 segundos, aí ele olha, ah, o tempo que eu tinha guardado é menor do que esse cara, então eu tenho que guardar esse número agora. Então, a gente tem que fazer um if exatamente disso, eu tenho que olhar. Olha, o tempo atual, que é o tempo, time ponto time since level load, o tempo atual, ele foi maior do que o tempo que já está salvo lá?

[03:20] Se ele foi, aí sim eu salvo a pontuação. Se ele foi, a pontuação salva vai ser igual a time ponto time since level load. Também vou mudar aquele texto, o texto de pontuação máxima eu vou mudar ele. Então, vamos colocar lá, texto pontuação máxima, mais ponto text vai ser igual a um texto. Aí eu vou mostrar uma forma diferente da gente escrever isso aqui.

[03:52] Eu vou fazer o seguinte, eu vou usar um string ponto format, que é uma forma diferente de a gente fazer a mesma coisa, aí eu vou fazer o seguinte, aqui dentro eu vou escrever o texto que eu quero que apareça. Eu vou falar assim: seu melhor tempo é alguma coisa, sei lá, 2 minutos e 30 segundos. Isso aqui é o que eu quero que apareça.

[04:16] Se eu der play agora, o texto só vai mudar para isso aqui, mesmo que eu faça um tempo melhor, o texto vai mudar para isso aqui. Então, eu quero receber quantos minutos e quantos segundos eu fiz nesse momento. Então, vamos fazer o seguinte, vamos ajustar a pontuação máxima, vamos rodar esse método aqui em cima e como parâmetro desse método, eu quero receber um número inteiro que vai valer os minutos e um número inteiro que vai valer os segundos.

[04:45] E aqui eu passo os minutos, a variável de minutos que já está preenchida para mim, que eu já fiz o cálculo, e a variável de segundos. Chama esse método passando esse caras. O que vai acontecer agora? Agora ele vai olhar, vou ajustar a pontuação máxima, já te mandei os minutos e já te mandei os segundos que eu calculei aqui.

[05:05] Aí vou olhar, o tempo atual aqui, o tempo que está rodando o jogo, é maior do que a pontuação que está lá salva? Se for, eu mudo o número da pontuação salva, e o tempo atual é esses minutos e esses segundos aqui. Então, eu posso utilizar esses dois cara aqui, porque esses dois caras é o tempo atual do jogo agora, o tempo que ele está salvando para calcular.

[05:31] Olha, esse aqui foi o meu melhor tempo, foi o tempo atual e esse tempo foi o melhor? Foi, então eu posso utilizar a variável de minutos e segundos, porque eu já calculei o tempo, os minutos e os segundos nela, e aqui eu estou falando: olha, esse tempo aqui foi de fato o melhor tempo, então eu posso usar essas mesmas variáveis nesse lugar. Só que eu quero substituir esse número aqui pelas variáveis.

[06:00] No string ponto format eu faço assim, eu coloco chaves, um número, pode ser o 0 aqui, começando com o 0, e outras chaves. Aqui no lugar do 30 eu vou colocar chaves 1 e chaves. Como que funciona isso? Ele sabe que nesse lugar aqui, ele tem que preencher alguma variável, e nesse lugar aqui ele tem que preencher com outra, porque os números são diferentes.

[06:26] Aí aqui dentro dos parênteses eu passo vírgula, e eu digo, que variável eu quero jogar no 0, que é a primeira. Eu quero jogar minutos, na verdade ele chama min né, dentro desse método. Apesar de aqui em cima ser minutos e segundos, dentro desse método minutos vai virar min. E segundos vai virar seg.

[06:46] Ok, então eu vou passar esses minutos e esses segundos, e ele vai falar, olha, min é igual a minutos aqui em cima e seg é igual a segundos. Poderia ter o mesmo nome? Poderia, mas com nomes diferentes fica mais fácil de vocês baterem o olho e entender. Então, min, e qual que é o segundo número aqui? Seg vírgula seg. Então, no 0 ele vai saber, ah, o primeiro que eu tenho que jogar é min, no1.

[07:12] O segundo que eu tenho que jogar é seg, começa no 0, 1, 2, 3 e assim vai indo até quando você quiser. Então, string ponto format, eu vou descer a linha aqui ó, ele é uma forma mais organizada da gente fazer a mesma coisa, beleza? Vamos salvar isso aqui e vamos dar um play. Olha lá. Vou achar aqui uma forma de eu morrer bem rápido. Aqui tem vários zumbis. Morri, olha, você sobreviveu por 0 minutos e 7 segundos, seu melhor tempo é 0 minutos e 7 Segundos.

[07:42] Vou reiniciar, agora eu vou dar um tempinho um pouco maior, já deve ter dado. Então, vamos lá, você sobreviveu por 0 minutos e 12 segundos, seu melhor tempo é 0 minutos e 12 segundos. Agora, vamos morrer rápido. Você sobreviveu por 0 minutos e 6 segundos e seu melhor tempo é 6 segundos, o que que está acontecendo? Como ele está rodando time ponto since level load aqui e guardando isso na variável tem pontuação salvo, certo, guardando aqui.

[08:22] O que acontece? Toda vez que eu reinicio o jogo, todas as minhas variáveis são reiniciadas. Então, apesar da lógica parecer correta, ela não está, por que? Porque recomeça o jogo, a minha variável volta com o valor 0, e aí todo tempo que eu estou fazendo é o tempo pontuação máxima. Então, eu não posso salvar em uma variável isso, eu tenho que salvar de uma outra forma. E aí a Unity me dá uma outra forma de eu fazer, que é os player prefs.

[08:55] O player prefs ele muito legal porque ele vai funcionar até quando eu fechar o jogo, se eu fechar o jogo e no mesmo computador eu abrir, ele vai buscar a pontuação máxima sempre. Então, eu posso fechar o jogo, jogar de novo. Ele é uma forma de salvar a pontuação na sua máquina. O player prefs ele guarda as preferências do jogador, e como que ele guarda isso? Eu tenho que falar para ele, olha só, eu vou utilizar os player prefs para guardar alguma coisa, beleza? Aí eu digo, ponto o que que eu quero guardar?

[09:24] Eu quero guardar um float, essa variável não é um float, float tem pontuação salva? Então eu quero guardar um float, então eu vou escrever aqui float. Aí eu tenho duas partes, o get float e o set float. O get é para buscar a pontuação guardada e o set é para trocar o valor da pontuação. Eu quero fazer aqui dentro um set float, eu quero salvar um novo valor, porque agora eu testei aqui, esse valor, esse novo valor é o valor máximo de pontuação.

[09:54] Então eu quero guardar o valor máximo, e aí eu passo aqui dentro o nosso valor máximo, aí eu digo assim no set float, olha, eu vou passar para você o valor máximo, mas eu tenho que salvar o valor máximo no local, aí eu tenho que dar um nome para esse local.

[10:14] Então, eu vou dar um nome para esse local de pontuação máxima, vírgula, agora eu passo o valor máximo que o tempo pontuação salvo. Aí eu salvei aqui nas preferências no nome pontuação máxima, o tempo da pontuação salva, e player prefs ele é bem legal, porque a Unity sabe para onde que você está mandando o jogo.

[10:38] Então quando eu mandar o meu jogo para PC ele fala, o player prefs então tem que salvar nesse lugar. Se for para Web quando a gente está fazendo, o player prefs então vai salvar em outro lugar. Se for para Mac, ele vai salvar em outro lugar. Se for para celular, ele vai ser em outro lugar. Então, o player pref vai funcionar para qualquer plataforma das disponibilizadas para Unity, é uma forma simples que ele dá para gente, de salvar um valor só, num lugar só.

[11:01] Claro que eu não posso salvar só float. Se eu procurar aqui, se eu der um search aqui, eu tenho int, eu tenho string, eu tenho outros tipos. Como a gente está salvando float, a gente vai usar o set float. Eu estou salvando o valor da pontuação máxima, só que quando eu começar o meu jogo, eu tenho que buscar esse valor lá também, porque eu posso ter, eu posso salvar esse valor quando eu fechar e abrir o jogo, e reiniciar, a variável volta para 0. Então, ele vai salvar um valor errado aí.

[11:32] Olha, começou o jogo, começou a cena, confere para mim qual o valor máximo salvo lá. Se esse valor atual for maior do que o valor máximo salvo lá, aí sim eu faço isso aqui. Então, vamos aqui no start falar o seguinte, olha, tempo de pontuação salvo, você vai ser igual, aí eu vou buscar o valor da pontuação máxima que eu já salvei, a play prefs ponto getfloat e aí eu dou o mesmo nome que eu coloquei aqui, que é pontuação máxima. Eu vou buscar para mim, eu vou buscar lá naquele lugar que eu salvei, esse cara aqui, a pontuação máxima, e jogar para cá.

[12:16] Aí vamos supor que eu tinha salvo lá no meu computador 10 segundos. Aí eu estou jogando, ah, você fez 7 segundos aqui o tempo, ah, esses 7 Segundos não são maiores que os 10 segundos que eu já tinha salvo. Então, não vai fazer nada. Vamos salvar isso aqui, vamos dar um play, vamos morrer aqui. Vou tentar sobreviver um pouquinho mais. Aí vamos morrer aqui. Você sobreviveu por 0 minutos e 12 segundos, seu melhor tempo é 0 minutos 12 segundos, reinicie isso aqui e vamos tentar morrer mais rápido agora.

[12:58] Você sobreviveu por 0 minutos e 6 segundos, aí não mostrou o tempo da pontuação, máxima. Só que seria legal sempre mostrar esse tempo, então o que a gente pode fazer aqui não ajusta pontuação máxima? Eu posso falar, olha só, se o texto da pontuação máxima for um valor, for igual a um valor vazio, ou seja, se o texto não tiver nada lá, coloca para mim esse tempo de pontuação salvo aqui, pega para mim, mesmo que eu não tenho a pontuação máxima que eu fiz nessa vez que eu estou jogando, eu já tenho guardada uma pontuação máxima. Então, coloca para mim o seguinte, esse cara aqui.

[13:42] Aí eu vou fazer o seguinte então, aqui dentro eu vou falar que, ao invés dos minutos virem esse cara aqui, eu vou recalcular, eu vou fazer o seguinte: minutos, o min, é igual a int, a mesma coisa que a gente fez lá em cima, eu vou

pegar o tempo de pontuação salvo e vou dividir por 60. E os segundos é igual a mesma coisa que a gente fez ali em cima, o tempo de pontuação salvo e vou fazer módulo 60 agora.

[14:10] Agora eu recalculei esses dois caras aqui, ah, aqui faltou um ponto text. Por isso que tava dando erro aqui. Eu vou pegar o texto e falar: olha texto, você não tem nada escrito, faz o seguinte para mim, se você não tem nada escrito é porque eu ainda não rodei, eu não fiz uma pontuação máxima ainda.

[14:28] Então faz o seguinte, ao invés de você pegar os minutos e segundos atuais para salvar uma pontuação máxima, pega o tempo que você já tinha salvo, que eu estou utilizando aqui no start, pega o tempo que você já tinha salvo, recaculta os minutos e segundos com o tempo que você já tinha salvo e vamos fazer a mesma coisa que a gente fez aqui, a mesmíssima coisa, recalcula e preencher o texto.

[14:48] Aí eu vou dar um play agora, a mesma coisa, porque eu o texto mesmo quando o texto está vazio. Olha lá, vamos morrer aqui, olha, você sobreviveu por 0 minutos e 6 segundos, e o seu melhor tempo é 0 minutos e 12 segundos.